



Ministero dell'Istruzione e del Merito – USR Lazio
ISTITUTO COMPRENSIVO A INDIRIZZO MUSICALE G. VERGA



Via della Libertà s.n.c. – 04014 PONTINIA (LT)
0773/86085 - fax 0773/869296 - C.F. 80006850590 - C.M. LTIC840007
LTIC840007@ISTRUZIONE.IT – LTIC840007@PEC.ISTRUZIONE.IT



CURRICOLO VERTICALE DI ISTITUTO INFANZIA

Revisionato con annualità POF 2026/27

Indicazioni Nazionali 2025

Indice

PRIMO ANNO

IL SÉ E L'ALTRO

I DISCORSI E LE PAROLE

IL CORPO E IL MOVIMENTO

IMMAGINI, SUONI E COLORI

LA CONOSCENZA DEL MONDO

I.C. VERGA - PONTINIA (LT) - VERSIONE 2026

PRIMO ANNO

ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA: PRIMO	
CAMPO DI ESPERIENZA	IL SÉ E L'ALTRO
COMPETENZE ATTESE	
- Sviluppare una prima forma di identità personale, autostima e senso morale. - Riconoscere e valorizzare la propria storia personale e familiare, confrontandola con altre esperienze culturali per sviluppare una comprensione più ampia della società e delle sue tradizioni. - Riflettere, confrontarsi e discutere di vari temi con i pari e con gli adulti e riconoscere la reciprocità di attenzione tra chi parla e chi ascolta. - Avere cura e rispetto di sé, degli altri e dell'ambiente, affrontando positivamente i conflitti e imparando a collaborare per la riuscita di un compito comune. - Partecipare alle diverse forme di vita comunitaria, sviluppando una prima consapevolezza dei propri diritti e doveri e delle regole del vivere insieme riconoscendo le diverse appartenenze e tradizioni culturali, politiche e religiose, in un'ottica di dialogo e di rispetto reciproco. - Utilizzare le prime generalizzazioni di passato, presente e futuro per comprendere i cambiamenti e le continuità storiche, sviluppando autonomia e sicurezza negli spazi familiari e nelle dinamiche sociali.	
OBIETTIVI SPECIFICI	
- Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. - Presentarsi e conoscere i compagni della propria sezione. - Ambientarsi nella vita di sezione, riconoscerne le regole generali. - Condividere spazi comuni e le loro regole.	
ATTIVITÀ	
- giochi di gruppo - giochi per l'acquisizione e il rispetto del turno di parola - gioco delle regole - attività con materiale in condivisione - gioco del riordino - gioco libero e strutturato - esplorazione dei materiali e degli spazi della sezione - giochi di ascolto e concentrazione - attività montessoriane di vita pratica	

ESPERIENZE CURRICOLARI DI ISTITUTO e CONNESSIONI TRASVERSALI

Educazione civica, autonomia: sviluppo dell'entità personale (Riconoscere il contrassegno, riordinare i materiali, svolgere piccole mansioni.)

Cittadinanza ed inclusione: educazione civica (condividere regole, curare ambienti e rispettare il proprio turno.)

Pensiero logico, problem solving e competenze logico matematiche: primi approcci STEM (costruire, classificare e selezionare, coding unplugged e giochi di orientamento spaziali)

Educazione civica, entità culturale e cittadinanza: valorizzazione del territorio (uscite didattiche e osservazione dell'ambiente circostante.)

MEDIAZIONE DIDATTICA E *SETTING*

MEDIAZIONE DIDATTICA

- Peer education: apprendimento tra pari
- Stem: sviluppo di abilità pratiche e scientifiche che favoriscono il pensiero critico
- Role playing: ruoli specifici in situazioni simulate
- Storytelling: narrazione come strumento didattico per trasmettere emozioni e vissuti
- Tinkering: apprendimento attraverso il "fare" e la manipolazione di diversi materiali

SETTING

- Spazio organizzato in angoli strutturati: gioco simbolico, angolo della lettura e delle attività manipolativi;
- Circle-time: spazio raccolto, accogliente ed inclusivo;
- Routine quotidiana: accoglienza, merenda, attività strutturate, gioco libero, refezione scolastica e momenti di autonomia e condivisione tra pari;
- Strumenti e accessibilità (udl): utilizzo di materiali non strutturati, naturali, multisensoriali e manipolativi i quali azzerano le barriere, rispettano i ritmi inclusivi di ogni bambino e garantiscono l'inclusione.

VALUTAZIONE FORMATIVA E PROCESSI

La valutazione formativa ha una prevalente funzione formativa, configurandosi come strumento di accompagnamento, orientamento e autovalutazione del processo di apprendimento di ciascun alunno.

Il monitoraggio si concentra sulle seguenti evidenze di sviluppo:

- Autonomia: La capacità del bambino di gestire progressivamente le routine quotidiane (cura di sé, riordino, igiene), di muoversi nello spazio con sicurezza e di compiere scelte consapevoli tra diverse attività.
- Flessibilità e Relazione: La capacità di adattarsi a piccoli cambiamenti, di gestire i conflitti nel gioco, di collaborare con i compagni e di accogliere le regole condivise della vita di sezione.
- Laboriosità e Creatività: L'impegno, la curiosità e la tenuta dell'attenzione nelle attività laboratoriali; la precisione nel manipolare i materiali e l'originalità nella rielaborazione personale dei vissuti.

ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA: PRIMO ANNO	
CAMPO DI ESPERIENZA	I DISCORSI E LE PAROLE
COMPETENZE ATTESE	
- Utilizzare la lingua italiana per produrre e comprendere semplici enunciati secondo le differenti situazioni comunicative. - Ascoltare e narrare racconti, rielaborare contenuti e inventare storie. - Giocare con la lingua attraverso rime, filastrocche, drammatizzazioni e invenzione di parole, riconoscendo analogie tra suoni e significati. - Avere una prima consapevolezza dell'esistenza di lingue e culture differenti, a partire anche da prime esperienze di apprendimento di una seconda lingua. - Esplorare e sperimentare il linguaggio scritto anche in forma creativa e fantasiosa, incontrando anche le tecnologie digitali e i nuovi media. - Sviluppare la coordinazione motoria e la manualità attraverso il disegno, la riproduzione di segni e simboli, esplorando forme di rappresentazione grafica.	
OBIETTIVI SPECIFICI	
- Ascoltare e comprendere brevi storie e racconti. - Esplorare le prime forme di rappresentazione grafica. - Memorizzare semplici rime e filastrocche.	
ATTIVITÀ	
- lettura di albi illustrati - visione video alla LIM - memorizzazione canzoni poesie e filastrocche - esplorazione e consultazione di albi illustrati - letture ad alta voce - gioco simbolico - conversazioni guidate - giochi di carte per il potenziamento del lessico - storytelling - laboratori teatrali - attività montessoriane sulle lettere smerigliate	
ESPERIENZE CURRICOLARI DI ISTITUTO e CONNESSIONI TRASVERSALI	

Cittadinanza, inclusione: Educazione civica (rispetto di turni e regole produzione di cartelloni e materiali grafici).

Pensiero logico, osservazione, scoperta: Curricolo STEM (costruire, classificare e selezionare).

Educazione civica, autonomia personale, competenze sociali: Sviluppo dell'identità personale (riconoscere il proprio contrassegno, produrre manufatti per promuovere l'identità personale e offrire senso di appartenenza al gruppo).

Rispetto dell'altro: Inclusione (attraverso l'esplorazione, la riproduzione e attività grafico pittoriche).

MEDIAZIONE DIDATTICA E *SETTING*

MEDIAZIONE DIDATTICA

- Peer education: apprendimento tra pari
- Stem: sviluppo di abilità pratiche e scientifiche che favoriscono il pensiero critico
- Role playing: ruoli specifici in situazioni simulate
- Storytelling: narrazione come strumento didattico per trasmettere emozioni e vissuti
- Tinkering: apprendimento attraverso il "fare" e la manipolazione di diversi materiali

SETTING

- Spazi organizzati in angoli funzionali, predisposti per le attività strutturate: attività manipolative, attività grafico-pittoriche ed attività grafiche in autonomia.
- Supporti digitali multimediali: lavagna interattiva, tablet per utilizzare laboratori di digital painting ecc.

VALUTAZIONE FORMATIVA E PROCESSI

La valutazione formativa ha una prevalente funzione formativa, configurandosi come strumento di accompagnamento, orientamento e autovalutazione del processo di apprendimento di ciascun alunno.

Il monitoraggio si concentra sulle seguenti evidenze di sviluppo:

- Autonomia: La capacità del bambino di gestire progressivamente le routine quotidiane (cura di sé, riordino, igiene), di muoversi nello spazio con sicurezza e di compiere scelte consapevoli tra diverse attività.
- Flessibilità e Relazione: La capacità di adattarsi a piccoli cambiamenti, di gestire i conflitti nel gioco, di collaborare con i compagni e di accogliere le regole condivise della vita di sezione.
- Laboriosità e Creatività: L'impegno, la curiosità e la tenuta dell'attenzione nelle attività laboratoriali; la precisione nel manipolare i materiali e l'originalità nella rielaborazione personale dei vissuti.

ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA: PRIMO	
CAMPO DI ESPERIENZA	IL CORPO E IL MOVIMENTO
COMPETENZE ATTESE	
• Maturare una prima consapevolezza della propria corporeità percepandone il potenziale comunicativo ed espressivo acquisendo e maturando le condotte che gli consentono autonomia e gestione dei bisogni e della routine scolastica. • Utilizzare gesti, condotte, sequenze motorie, psico-motorie e reticoli sotto forma di movimenti controllati e finalizzati svolti individualmente o in piccolo gruppo, in grado di rafforzare la propria identità personale e la propria autonomia e la fiducia nell'altro, nel rispetto delle regole della buona convivenza civile. • Riconoscere il proprio corpo, le sue diverse parti in relazione al sé e all'altro utilizzandolo in modo corretto e completo sia in maniera statica che dinamica. • Assumere comportamenti e atteggiamenti rispettosi della propria salute e di quella altrui, avendo cura di sé e degli altri. • Interagire attraverso giochi di squadra e motori valutando i rischi dei propri gesti e utilizzando una comunicazione espressiva ed inclusiva. • Riconoscere i segnali e i ritmi del proprio corpo e le differenze sessuali e utilizzare pratiche corrette per la cura di sé stessi.	
OBIETTIVI SPECIFICI	
• Nominare, riconoscere e indicare su di sé le principali parti del corpo. • Attuare corrette pratiche quotidiane di cura di sé e di igiene. (lavarsi le mani, utilizzare correttamente il bagno). • Interagire con i compagni attraverso giochi di squadra e motori. • Realizzare movimenti controllati e finalizzati in un contesto ludico	
ATTIVITÀ	
• giochi motori e percorsi strutturati • psicomotricità • giochi di movimento con indicazioni verbali o grafiche • potenziamento delle autonomie attraverso gioco simbolico • attività motorio-musicali • giochi di movimento per lo sviluppo della coordinazione motoria • potenziamento della motricità fine attraverso l'uso di diversi strumenti della vita pratica • attività montessoriane di vita pratica • coding plugged e unplugged	

ESPERIENZE CURRICOLARI DI ISTITUTO e CONNESSIONI TRASVERSALI

Cittadinanza, inclusione: Educazione civica (giochi motori e di gruppo, rispetto di turni e regole, collaborazione nei percorsi).

Pensiero logico, osservazione, scoperta: Curricolo STEM (percorsi motori con classificazioni, orientamento spaziale, problem solving corporeo).

Educazione civica, autonomia personale, competenze sociali: Accoglienza e autonomia "Aiutami a fare da solo" (vestirsi, svestirsi in autonomia, riordinare materiali, preparare gli spazi per il gioco motorio).

Educazione alla salute e autonomia: Benessere e salute (giochi di coordinazione, equilibrio e corretta igiene personale.)

Rispetto dell'altro: Inclusione (giochi cooperativi e attività psicomotorie adatte).

MEDIAZIONE DIDATTICA E *SETTING*

MEDIAZIONE DIDATTICA

- Peer education: apprendimento tra pari
- Stem: sviluppo di abilità pratiche e scientifiche che favoriscono il pensiero critico
- Role playing: ruoli specifici in situazioni simulate
- Storytelling: narrazione come strumento didattico per trasmettere emozioni e vissuti
- Tinkering: apprendimento attraverso il "fare" e la manipolazione di diversi materiali

SETTING

- Spazi organizzati in angoli funzionali, predisposti per le attività psicomotorie, spazi interni ed esterni della scuola adibiti a percorsi motori modulari, zone dedicate al gioco cooperativo, ambienti flessibili in base alle attività proposte (cerchi, mattoni morbidi, palle, birilli, tappeti, strumenti musicali per attività ritmiche ed utilizzo della Lim per supportare percorsi motori ed attività interattive
- Routine di gioco: appello ed incarichi, circle-time, riordino degli spazi e preparazione autonoma di percorsi motori.
- Learning by doing: il gioco come strategia di apprendimento, tutoring tra pari, coding unplugged attraverso il movimento e Problem solving.
- Giochi motori strutturati e liberi: Percorsi, storytelling motorio, esperienze laboratoriali STEM basate sul movimento.

VALUTAZIONE FORMATIVA E PROCESSI

ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA: PRIMO ANNO	
CAMPO DI ESPERIENZA	IMMAGINI, SUONI E COLORI
COMPETENZE ATTESE	
• Inventare storie ed esprimerle attraverso la drammatizzazione, il disegno, la pittura e altre attività manipolative; utilizzare linguaggi espressivi (musicale, artistico, grafico-pittorico, plastico, audiovisivo, drammatico) in diversi ambiti e modalità, a seconda dei propri talenti e potenzialità, anche attraverso l'utilizzo, mediato dall'insegnante, delle nuove tecnologie. • Dimostrare originalità, curiosità e spirito di iniziativa nella produzione artistica, sperimentando materiali, strumenti e tecniche creative, anche impiegando – con la supervisione dell'insegnante – quelli messi a disposizione dalla tecnologia. • Sviluppare ed esprimere interesse nei confronti della fruizione di opere artistiche di vario genere: teatrale, musicale, di animazione, multimediale e maturare un proprio gusto estetico personale e un primo atteggiamento critico-riflessivo rispetto ai messaggi veicolati. • Familiarizzare con i primi alfabeti musicali e simboli di notazione informale per codificare e riprodurre suoni, utilizzando la voce in modo espressivo attraverso canti e giochi vocali, il corpo con ritmi semplici e body-percussion al fine di sviluppare sensibilità e interesse per il paesaggio sonoro e le opere musicali, a partire dalla scoperta che tutti i suoni originano dalla vibrazione di oggetti.	
OBIETTIVI SPECIFICI	
• Giocare in modo costruttivo e creativo con gli altri. • Presentarsi e conoscere i compagni della propria sezione. • Ambientarsi nella vita di sezione, riconoscerne le regole generali.	
ATTIVITÀ	
• Giochi di gruppo • giochi per l'acquisizione e il rispetto del turno di parola • gioco delle regole • attività con materiale in condivisione • gioco del riordino • gioco libero e strutturato • esplorazione dei materiali e degli spazi della sezione • giochi di ascolto e concentrazione	

- attività montessoriane di vita pratica

ESPERIENZE CURRICOLARI DI ISTITUTO e CONNESSIONI TRASVERSALI

Cittadinanza, inclusione: Educazione civica (rispetto di turni e regole produzione di cartelloni e materiali grafici).

Pensiero logico, osservazione, scoperta: Curricolo STEM (costruire, classificare e selezionare).

Educazione civica, autonomia personale, competenze sociali: Sviluppo dell'identità personale (riconoscere il proprio contrassegno, produrre manufatti per promuovere l'identità personale e offrire senso di appartenenza al gruppo).

Rispetto dell'altro: Inclusione (attraverso l'esplorazione, la riproduzione e attività grafico pittoriche).

MEDIAZIONE DIDATTICA E *SETTING*

MEDIAZIONE DIDATTICA

- Peer education: apprendimento tra pari
- Stem: sviluppo di abilità pratiche e scientifiche che favoriscono il pensiero critico
- Role playing: ruoli specifici in situazioni simulate
- Storytelling: narrazione come strumento didattico per trasmettere emozioni e vissuti
- Tinkering: apprendimento attraverso il "fare" e la manipolazione di diversi materiali

SETTING

- Spazi organizzati in angoli funzionali, predisposti per le attività strutturate: attività manipolative, attività grafico-pittoriche ed attività grafiche in autonomia.
- Supporti digitali multimediali: lavagna interattiva, tablet per utilizzare laboratori di digital painting ecc..

VALUTAZIONE FORMATIVA E PROCESSI

La valutazione formativa ha una prevalente funzione formativa, configurandosi come strumento di accompagnamento, orientamento e autovalutazione del processo di apprendimento di ciascun alunno.

Il monitoraggio si concentra sulle seguenti evidenze di sviluppo:

- Autonomia: La capacità del bambino di gestire progressivamente le routine quotidiane (cura di sé, riordino, igiene), di muoversi nello spazio con sicurezza e di compiere scelte consapevoli tra diverse attività.
- Flessibilità e Relazione: La capacità di adattarsi a piccoli cambiamenti, di gestire i conflitti nel gioco, di collaborare con i compagni e di accogliere le regole condivise della vita di sezione.
- Laboriosità e Creatività: L'impegno, la curiosità e la tenuta dell'attenzione nelle attività laboratoriali; la precisione nel manipolare i materiali e l'originalità nella rielaborazione personale dei vissuti.

ANNO SCUOLA DELL'INFANZIA: PRIMO ANNO	
CAMPO DI ESPERIENZA	LA CONOSCENZA DEL MONDO
COMPETENZE ATTESE	
- Saper collocare le proprie azioni quotidiane nel tempo della giornata, della settimana e dell'anno e riferire eventi del passato recente e dire cosa potrà succedere in un futuro prossimo. - Operare semplici attività di raggruppamento ordine, misurazione, quantificazione e confronto. - Riconoscere semplici forme geometriche in base a caratteristiche e proprietà. - Saper osservare i cambiamenti negli organismi animali e vegetali a partire dai principali fenomeni naturali conosciuti nella propria vita quotidiana. - Sapersi muovere e collocarsi nello spazio in autonomia e individuare le posizioni di oggetti e persone utilizzando concetti topologici. - Rappresentare con il disegno e comunicare verbalmente aspetti di spazi vissuti anche in riferimento alla propria dimensione emotiva. - Raggruppare e ordinare oggetti secondo criteri diversi, confrontare quantità, eseguire misurazioni e registrarle utilizzando simboli avviandosi al concetto di numero. - Maturare le prime competenze in ambito logico e utilizzare strumenti tecnologici scoprendone le funzioni e i possibili usi.	
OBIETTIVI SPECIFICI	
- Osservare con attenzione i fenomeni naturali legati all'alternarsi delle 4 stagioni. - Riconoscere e memorizzare il susseguirsi dei giorni della settimana. - Ordinare e classificare oggetti di vario genere secondo differenti criteri condivisi.	
ATTIVITÀ	
- giochi outdoor - attività di catalogazione e seriazione con l'utilizzo di tabelle - conoscenza di fenomeni naturali attraverso video digitali e osservazione diretta - attività STEM: tinkering and making - attività montessoriane sensoriali ed esplorative.	
ESPERIENZE CURRICOLARI DI ISTITUTO e CONNESSIONI TRASVERSALI	

ESPERIENZE:

- Area logico-matematica: giochi di classificazione, travasi e incastri
- Area spazio-tempo: tabellone del meteo e del giorno
- Area scientifico-naturale: esplorazioni in giardino

CONNESSIONI TRASVERSALI:

- Prendersi cura di una piantina o riordinare i giochi per categoria per stimolare la cooperazione e l'attesa del proprio turno e il rispetto delle prime regole condivise.
- Attività diretta con il corpo per comprendere i concetti spaziali. Manipolare materiali diversi per affinare la motricità fine e migliorare la coordinazione oculo-manuale.
- Arricchire il lessico attraverso l'esperienza e l'osservazione dell'ambiente.

MEDIAZIONE DIDATTICA E *SETTING*

MEDIAZIONE DIDATTICA

- Peer education: apprendimento tra pari
- Stem: sviluppo di abilità pratiche e scientifiche che favoriscono il pensiero critico
- Role playing: ruoli specifici in situazioni simulate
- Storytelling: narrazione come strumento didattico per trasmettere emozioni e vissuti
- Tinkering: apprendimento attraverso il "fare" e la manipolazione di diversi materiali.

SETTING

- Spazi organizzati in angoli funzionali, predisposti per le attività strutturate: attività manipolative, attività grafico-pittoriche ed attività grafiche in autonomia.
- Supporti digitali multimediali: lavagna interattiva, tablet per utilizzare laboratori di digital painting ecc..

VALUTAZIONE FORMATIVA E PROCESSI

La valutazione formativa ha una prevalente funzione formativa, configurandosi come strumento di accompagnamento, orientamento e autovalutazione del processo di apprendimento di ciascun alunno.

Il monitoraggio si concentra sulle seguenti evidenze di sviluppo:

- Autonomia: La capacità del bambino di gestire progressivamente le routine quotidiane (cura di sé, riordino, igiene), di muoversi nello spazio con sicurezza e di compiere scelte consapevoli tra diverse attività.
- Flessibilità e Relazione: La capacità di adattarsi a piccoli cambiamenti, di gestire i conflitti nel gioco, di collaborare con i compagni e di accogliere le regole condivise della vita di sezione.
- Laboriosità e Creatività: L'impegno, la curiosità e la tenuta dell'attenzione nelle attività laboratoriali; la precisione nel manipolare i materiali e l'originalità nella rielaborazione personale dei vissuti.